

PENGEMBANGAN MEDIA JEOPARDY GAME UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

Ni'matul Qomariyah

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
nikmatul24qomariyah@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd, M.Pd.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
dwiiimroah@yahoo.com

Abstrak

Berdasarkan pengamatan peneliti, didapatkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman dan media dalam suatu sekolah itu terbatas, termasuk di SMAN 3 Sidoarjo. Beberapa media dapat digunakan untuk membantu pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, salah satunya media Jeopardy Game. Media Jeopardy Game merupakan sebuah media yang digunakan dalam permainan Jeopardy dengan menggunakan komputer. Media ini berisi soal-soal dan skor karena prinsipnya adalah menyerupai kuis. Soal-soal di dalam media ini adalah Lebensmittel, Essen und Trinken karena digunakan untuk kelas XI. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana proses pengembangan media Jeopardy Game untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Dan tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Jeopardy Game untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun draft media; (6) melakukan validasi; dan (7) melakukan uji coba atau revisi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk validasi. Setelah melakukan validasi didapatkan hasil 100% untuk materi dan 96 % untuk media. Berdasarkan hal tersebut, media ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Kata kunci: Media Jeopardy Game, pengembangan, bahasa Jerman

Abstract

Based on the observations of the researchers, it was found that the students had difficulty in speaking German, especially in SMAN 3 Sidoarjo. So teacher need the media to answer the problem. Some media can be used to help learners of German speaking skills, one of them is Jeopardy Game Media. Jeopardy Game Media is a medium used in the Jeopardy game by using computers. This media consists of questions and scores because the principle of this media is like a quiz. The questions of this media are about Lebensmittel, Essen und Trinken as they are used for class XI. In this study, the problem which discuss how is the process of developing Jeopardy Game media for learning German language skills. And the purpose of this research is to develop Jeopardy Game media for learning German language skills. The development model used is media development model according to Asyhar, which consists of (1) needs analysis and characteristics of learners; (2) to formulate learning objectives; (3) formulating material points; (4) develop evaluation instruments; (5) draft media; (6) validation; and (7) conducting trials / revisions. The instrument used is a questionnaire. Questionnaires are given to the material and media experts for validation. In the validation aspect, we get 100% results for the material and 96% for the media. Based on this, the media is worthy used in learning German language skills.

Keywords: Jeopardy Game Media, development, German language

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Arsyad (2011:15) mengungkapkan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Oleh karenanya, pendidik berusaha menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang tersedia terkadang belum memadai.

Hal itu seperti yang diungkapkan oleh Asyhar (2011:93) bahwa ketersediaan media pembelajaran di berbagai sekolah pada saat ini masih kurang dan belum merata. Contohnya seperti kesediaan media di SMAN 3 Sidoarjo masih terbilang kurang memadai. Di sana hanya ada media papan tulis, LCD dan kartu permainan. Keterbatasan media yang ada menjadikan pendidik harus mencari atau mengembangkan media baru yang sesuai dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang tergolong sulit, seperti pembelajaran keterampilan

berbicara semakin mendukung pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Keterampilan berbicara dirasakan sulit untuk banyak orang (Soedarsono dan Kusuma, 2004:53). Menurut Suharyanti (2011:85-86) kemampuan berbicara perlu dipupuk dan perlu ditingkatkan, agar lebih berani berbicara di depan umum, terutama jika diminta berbicara menggunakan bahasa asing seperti bahasa Jerman. Kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman memang bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan oleh semua orang terutama peserta didik SMA. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Azwar didapatkan hasil 45% peserta didik SMA yang hanya mampu berbicara bahasa Jerman.

Berdasarkan paparan di atas yang menyebutkan bahwa media pembelajaran masih belum memadai dan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik SMA masih tergolong rendah, maka dibuatlah sebuah pengembangan media *Jeopardy Game*, karena *Jeopardy Game* merupakan permainan interaktif dengan media *Jeopardy Game* yang dapat membuat peserta didik aktif (Jasmadi, 2010:202). Pengembangan tersebut mengacu pada media *Jeopardy Game* yang dimaksud Jasmadi. Jasmadi mencontohkan media *Jeopardy Game* untuk mata pelajaran IPA, namun peneliti mengembangkannya untuk mata pelajaran bahasa Jerman pada keterampilan berbicara. Media ini terdiri atas soal dan skor, karena prinsip permainan ini menyerupai kuis. Soal-soal pada media ini adalah *Lebensmittel, Essen und Trinken*. Tema tersebut sesuai untuk kelas XI.

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimana proses pengembangan media *Jeopardy Game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Dan batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) *jeopardy game* yang dikembangkan adalah medianya; (2) keterampilan berbicara mengenai *Alltagsleben (Lebensmittel, Essen und Trinken)* termasuk pula *Redemittel einkaufen, Maße und Gewicht, Preis*; dan (3) penelitian ini dibatasi sampai revisi media. Tidak dilakukan tahapan uji coba karena peneliti hanya mengembangkan media saja, tidak dengan menerapkannya. Dan tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Jeopardy Game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2015:276) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri

dari (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun draft media; (6) melakukan validasi; dan (7) melakukan uji coba atau revisi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan dibahas proses pengembangan media menurut model pengembangan Asyhar, yaitu.

1. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran bahasa Jerman yang ada dalam suatu sekolah, peneliti memberikan lembar analisis media kepada guru bahasa Jerman di SMAN 3 Sidoarjo. Hasil dari lembar analisis media yang telah diisi oleh guru bahasa Jerman di SMAN 3 Sidoarjo, yaitu terdapat 3 jenis media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran tersebut adalah papan tulis, LCD Proyektor dan kartu permainan. Untuk media papan tulis dan LCD Proyektor berjumlah banyak, sedangkan untuk kartu permainan hanya ada 1 buah. Semua media tersebut dalam kondisi baik. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa SMAN 3 Sidoarjo hanya memiliki 3 jenis media. SMAN 3 Sidoarjo juga belum memiliki media pembelajaran berbasis ilmu teknologi (IT), padahal saat ini IT dapat menarik peserta didik agar senang dalam mempelajari bahasa Jerman. Hal tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi (IT).

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pengembangan media ini dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar (KD) untuk kelas XI yang ada pada silabus bahasa Jerman kelas XI. Kompetensi dasar yang dipilih adalah KD 3.2 dan 4.2. Kompetensi dasar tersebut *breakdown* menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu.

- 1) Setelah diberikan materi tentang *Lebensmittel*, peserta didik dapat melakukan tanya jawab mengenai *Lebensmittel* sesuai contoh dengan benar.
- 2) Setelah diberikan materi tentang *Essen und Trinken*, peserta didik dapat melakukan tanya jawab mengenai *Essen und Trinken* sesuai contoh dengan tepat.

Tujuan pembelajaran tersebut digunakan untuk 2 kali pertemuan karena media ini didesain untuk 2 sub tema.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Pada media *Jeopardy Game* ini, peneliti hanya memasukkan pertanyaan dan jawaban karena media ini menyerupai kuis dan tujuan media ini adalah untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang baru saja diterimanya (Jasmadi, 2010:204). Untuk materi, dilampirkan pada RPP.

4. Menyusun Instrumen Evaluasi

Soal-soal dalam media ini didapatkan dari buku *Deutsch ist einfach 2, Ein deutsches Übungsbuch Giraffe 2* dan internet. Soal-soal tersebut kemudian dianalisis berdasarkan pembagian ranah kognitif menurut Bloom (dalam Poerwanti, 2001:23-24).

5. Menyusun Draft Media

Pengembangan media ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) Praproduksi

Sebelum proses pembuatan media *Jeopardy Game*, peneliti menyiapkan laptop dengan kondisi yang baik untuk pembuatan media *Jeopardy Game*.

2) Produksi

Dalam tahap produksi ini, dideskripsikan proses pembuatan media *Jeopardy Game* dengan menggunakan Microsoft Powerpoint.

3) Finishing

Setelah proses produksi selesai, dilakukanlah proses akhir yang terdiri atas (1) pembuatan *Hyperlink*; (2) pemilihan *Transitions*; dan (3) pengecekan ulang.

4) Pascaproduksi

Pengecekan media *Jeopardy Game* secara keseluruhan oleh dosen pembimbing sebelum diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

6. Melakukan Validasi

Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan kisi-kisi instrumen materi dan media yang telah dibuatnya. Setelah pembuatan angket selesai, peneliti memperlihatkan hasil angketnya kepada dosen pembimbing dan salah satu dosen lagi untuk validasi angket. Untuk hasil validasi angket adalah valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi. Setelah angket direvisi, angket materi divalidasikan kepada dosen ahli materi (dosen bahasa Jerman). Angket media divalidasikan kepada dosen ahli media (dosen seni rupa). Kemudian data hasil angket dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Keterangan :

K	= Kelayakan media
F	= Jumlah jawaban responden
N	= Skor tertinggi
I	= Jumlah item
R	= Jumlah responden

Hasil analisis data validasi adalah 100% untuk materi dan 96 % untuk media, sehingga kualitas media masuk dalam kriteria sangat layak dengan sedikit revisi. Kriteria tersebut berdasarkan rentang persentase kelayakan media menurut Sugiyono.

7. Melakukan Uji Coba atau Revisi

Revisi dilakukan setelah proses validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk memperbaiki materi dan media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi materi dan media yang telah dilakukan, yang perlu diperbaiki adalah.

1) Saran dari ahli materi

- Perjelas Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan pada silabus dan RPP.
- Perbaiki indikator yang telah dibuat pada silabus dan RPP.
- Tambahkan soal atau evaluasi untuk setiap indikator, namun soal pada setiap indikator boleh tidak dimasukkan ke dalam media. Masukkan soal yang diperlukan saja ke dalam media.

2) Saran dari ahli media

- Jika masih ingin memakai jenis huruf tersebut dalam media, sertakan file jenis huruf yang dipakai atau ganti saja hurufnya dengan huruf yang standar.
- Sederhanakan garis-garis yang ada pada *Background*.
- Sederhanakan gerakan animasi yang tidak berkaitan dengan kebutuhan.
- Sederhanakan animasi tulisan.
- Berikan tanda navigasi (*play, exit, next, open, dll*) untuk mempermudah penggunaan.
- Sembunyikan tanda *Sound* agar tidak mengganggu tampilan.
- Pada *slide* terakhir tidak berlaku *exit* karena pada prinsipnya menu itu adalah pilihan.
- Perbaiki *slide* terakhir. Cukup sertakan yang berkaitan dengan kebutuhan saja.
- Tambahkan *slide Menu*.

PENUTUP

Simpulan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun draft media; (6) melakukan validasi; dan (7) melakukan uji coba atau revisi. Pada tahapan pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan media yang ada di SMAN 3 Sidoarjo. Dari lembar analisis media yang diisi oleh guru SMAN 3 Sidoarjo, didapatkan hasil bahwa ketersediaan media di sana masih berjumlah sedikit dan tidak ada media yang berbasis IT. Hal itulah yang menjadikan peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Jeopardy Game*. Pada tahapan kedua, peneliti melakukan analisis kompetensi dasar (KD) untuk kelas XI yang ada pada silabus bahasa Jerman kelas XI dan peneliti memutuskan untuk menggunakan KD 3.2 dan 4.2. Setelah itu peneliti

membuat tujuan pembelajaran. Dan tahap ketiga, peneliti merumuskan butir-butir materi kemudian menyusun instrumen evaluasi pada tahap keempat. Pada tahapan kelima, peneliti membuat media *Jeopardy Game* dari Microsoft Powerpoint. Kemudian divalidasikan kepada dosen ahli materi dan media. Setelah melakukan validasi didapatkan hasil 100% untuk materi dan 96 % untuk media yang telah direvisi, sehingga kualitas media masuk dalam kategori sangat layak, namun dengan melakukan sedikit revisi. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk memperbaiki materi dan media yang telah dibuat agar semakin baik lagi. Berdasarkan hal di atas, media *Jeopardy Game* ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jerman.

Saran

Media *Jeopardy Game* ini merupakan media yang baru untuk pembelajaran bahasa Jerman, sehingga media ini dapat dikembangkan lagi untuk berbagai keterampilan dan berbagai materi bahasa Jerman. Selain itu, media ini bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk menguji keefektifannya dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ini. Pembuatan media ini bisa dikembangkan lagi dengan kekreatifan dan inovasi agar semakin menarik dan sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsjad, Maidar G dan U.S Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Diana, Sinta. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Geschwandtner. 2003. https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/lp/VS7TD_eutsch3994.pdf?4dzgm2 (diakses pada 9 April 2017).
- Götzt, Dieter. 1998. *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan Microsoft Office 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Julaikah, Dwi Imroatu, dkk. 2017. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Jung, Lonthar. 2001. 99 Stichwörter zum Unterricht. Deutschland: Max Heuber Verlag.
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kurniawan, Aris. 2016. <https://www.pendidikpendidikan.com> (diakses pada 4 Mei 2017).
- Kussusanti. 2009. *Two Ears One Mouth*. Jakarta: Grasindo.
- Mulianto, dkk. 2006. *Panduan Lengkap Supervisi Diperkaya Perspektif Syariah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Poerwanti, E. (2001). *Evaluasi pembelajaran, Modul Akta mengajar*. Malang: UMM Press.
- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Soedarsono dan Kusuma. 2004. *Leadership Metamorfosis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suandi, I Nengah. 2008. *Pengantar Metodologi Penelitian Bahasa*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharyanti. 2011. *Pengantar Dasar Keterampilan Berbicara*. Surakarta: YUMA PUSTAKA.
- Sujinah. 2017. *Menjadi Pembicara Terampil*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Wiyana, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- W.J.S Poewadarminta. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Young, Shaun. 2012. *Jeopardy and Philosophy*. Chicago: Open Court.
- Zulfa. 2014. *Penggunaan Strategi Jeopardy Game dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Peserta didik Kelas III Materi Puasa Ramadhan di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara*.

DIE ENTWICKLUNG DER MEDIEN ``JEOPARDY GAME`` FÜR DIE SPRECHFERTIGKEIT DEUTSCHUNTERRICHT

Ni'matul Qomariyah

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von
Surabaya

nikmatul24qomariyah@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd, M.Pd.

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von
Surabaya

dwiiimroah@yahoo.com

Auszug

Basierend auf Beobachtung des Untersuchers: die Schüler haben Schwierigkeiten beim Erlernen, um der deutschen Sprache zu sprechen, besonders in SMAN 3 Sidoarjo. So brauchen die Lehrer Medien, um diese Probleme zu lösen. Einige Medien können für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht benutzt werden. Das ist die Medien ``Jeopardy Game``. Die Medien ``Jeopardy Game`` ist eine Medien, die in Jeopardys Spiel ist. Das Spiel wird mit dem Computer benutzt. Diese Medien besteht aus Fragen und Punktestand, weil Prinzip dieses Spiel wie ein Quiz ist. Die Fragen in dieser Medien sind über Lebensmittel, Essen und Trinken. Diese Themen passen zu der Klasse XI. Die Formulierung des Problems dieser Untersuchung: wie ist Entwicklungsprozess der Medien ``Jeopardy Game`` für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht?. Und das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung der Medien ``Jeopardy Game`` für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht. Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das besteht aus (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung der Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-Medien; (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. Das Instrument der Untersuchung ist Fragebogen. Der Fragebogen wird zu Materienexperte und Medienexperte für Validierung übergeben. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen die Ergebnisse 100% für Materie und 96% für Medien. Basierend auf der Ergebnisse der Validierung, die Zusammenfassung ist, dass Medien würdig für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht ist.

Schlüsselwort: Jeopardy Game Medien, Entwicklung, die Deutsche Sprache

Abstract

Based on the observations of the researchers, it was found that the students had difficulty in speaking German, especially in SMAN 3 Sidoarjo. So teacher need the media to answer the problem. Some media can be used to help learners of German speaking skills, one of them is Jeopardy Game Media. Jeopardy Game Media is a medium used in the Jeopardy game by using computers. This media consists of questions and scores because the principle of this media is like a quiz. The questions of this media are about Lebensmittel, Essen und Trinken as they are used for class XI. In this study, the problem which discuss how is the process of developing Jeopardy Game media for learning German language skills. And the purpose of this research is to develop Jeopardy Game media for learning German language skills. The development model used is media development model according to Asyhar, which consists of (1) needs analysis and characteristics of learners; (2) to formulate learning objectives; (3) formulating material points; (4) develop evaluation instruments; (5) draft media; (6) validation; and (7) conducting trials / revisions. The instrument used is a questionnaire. Questionnaires are given to the material and media experts for validation. In the validation aspect, we get 100% results for the material and 96% for the media. Based on this, the media is worthy used in learning German language skills.

Keywords: Jeopardy Game Media, development, German language

HINTERGRUND

Die Lernmedien ist ein Werkzeug, das von Pädagogen bei der Bereitstellung von Lernmaterialien benutzt werden. Arsyad (2011:15) hat Meinung, dass in einem Lernprozess, der sehr wichtig ist, die Methode des Lehrens und Lernmedien sind. Daher versuchen Pädagogen, um die Medien in Lernaktivitäten zu benutzen. Die verfügbaren Lernmedien sind jedoch

manchmal nicht ausreichend. Asyhar (2011: 93) zeigt, dass das Fasilität von Lernmedien an der verschiedenen Schulen zu dieser Zeit noch wenig und nicht gleichmäßig ist., besonders in SMAN 3 Sidoarjo. Da gibt es noch ein bisschen Medien. Sie sind nur eine Tafel, LCD und Spielkarten. Die beschränkten Medien veranlassen Pädagogen, um neue Medien zu suchen oder zu entwickeln. Die Medien müssen passend zu

Lernmaterialien. Lernmaterialien, die schwierig sind, wie das Erlernen von Sprechfertigkeit, unterstützen Pädagogen bei der Entwicklung von Lernmedien. Sprechfertigkeit werden schwierig von viele Menschen empfunden (Soedarsono und Kusuma, 2004: 53). Suharyanti (2011: 85-86) argumentiert, dass die Sprechfertigkeit genährt und erhöht werden muss, um trauen sich in der Öffentlichkeit zu sprechen, besonders wenn man fremde Sprache wie Deutsch spricht. Die Sprechfähigkeit auf Deutsch ist nicht einfach, die viele Menschen gemacht werden, besonders Schüler. Basierend auf Untersuchung von Azwar wird 45% der Gymnasiasten bekommen, die nur Deutsch sprechen können.

Basierend auf der Daten: die Lernmedien immer noch unzureichend sind und die Sprechfertigkeit auf Deutsch von Schüler ist noch relativ niedrig. So machte der Untersucher eine Medienentwicklung Jeopardy Game, weil Jeopardy Game ein interaktives Spiel mit der Jeopardy Game Medien ist, das die Schüler aktiv machen kann (Jasmadi, 2010: 202). Die Entwicklung bezieht sich auf die Jeopardy Game Medien von Jasmadi. Jasmadi modellierte die Jeopardy Game Medien für naturwissenschaftliche Fächer, aber der Untersucher entwickelt es für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht. Diese Medien besteht aus Fragen und Punktestand, weil Prinzip dieses Spiel wie ein Quiz ist. Die Fragen in dieser Medien sind über Lebensmittel, Essen und Trinken. Diese Themen passen zu der Klasse XI

Die Formulierung des Problems dieser Untersuchung ist, wie ist Entwicklungsprozess der Medien "Jeopardy Game" für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht?. Und die Grenzen des Problems dieser Untersuchung sind (1) jeopardy game, das entwickelt wird, ist seine Medien; (2) das Thema der Sprechfertigkeit *Alltagsleben (Lebensmittel, Essen und Trinken)* besonders *Redemittel einkaufen, Maße und Gewicht, Preis, Mahlzeiten*; und (3) diese Untersuchung wird bis Revision der Medien abgrenzen. Der Untersucher macht nur Prüfen, weil sie nur die Medien entwickelt. Und das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung der Medien "Jeopardy Game" für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

METHODE

Der Arten der Untersuchung ist der Untersuchung und Entwicklung. Borg und Gall (in Setyosari, 2015:276) argumentiert, dass der Untersuchung und Entwicklung einen Prozess ist, der benutzt wird, um das Produkt der Ausbildung zu entwickelt und Validierung macht. Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das sind (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung der Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-

Medien; (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. Das Instrument der Untersuchung ist Fragebogen. Der Fragebogen wird zu Materienexperte und Medienexperte für Validierung übergeben.

ERGEBNISSE UND DISKUTION

In dieser Untersuchung will den Prozess der Medienentwicklung von Asyhars Entwicklungsmodell diskutieren wird, sie sind:

1. Bedarfsanalyse

Um die Verfügbarkeit der Lernmedien von Deutschunterricht an der Schule zu wissen, der Untersucher gibt ein Blatt von Medienanalyse zu Deutschlehrerin in SMAN 3 Sidoarjo. Das Ergebnis von Medienanalyse sind 3 Art der Lernmedien. Sie sind eine Tafel, LCD und Spielkarten. Die Tafel und LCD betragen viel. Aber die Spielkarten ist nur ein. Alle diese Medien sind gut. Basierend darauf, dass SMAN 3 Sidoarjo nur 3 Art Medien hat. SMAN 3 Sidoarjo hat auch keine technologien Lernmedien (IT). Obwohl kann die IT jetzt die Schüler ziehen, um die deutsche Sprache zu lernen. Es macht Untersucher zu einer Entwicklung von Lernmedien basierend auf der Wissenschaft der Technologie (IT).

2. Formulierung des Lernziel

Diese Medienentwicklung wird durch die Analyse der Grundkompetenz (KD) für der Klasse XI gemacht, die in der deutschen Sprache Lehrplan der Klasse XI existieren. Die gewählten Grundkompetenzen sind KD 3.2 und 4.2. Die Grundkompetenzen sind in Lernziele unterteilt. Das Lernziel sind.

1) Nachdem Materie über Lebensmittel bekommen, können die Schüler Frage und Antwort über Lebensmittel passend zu dem Beispiel mit richtig machen.

2) Nachdem Materie über Essen und Trinken bekommen, können die Schüler Frage und Antwort über Essen und Trinken passend zu dem Beispiel mit richtig machen.

Das Lernziel wir für 2 Begegnungen benutzt, weil diese Medien für 2 Themen entwerft wird. So, diese Medien wird für 2 Begegnung benutzt.

3. Formulierung der Materie

In dieser Jeopardy Game Medien, der Untersucher stellt sicher nur Fragen und Antworten, weil diese Medien wie ein Quiz ist und das Ziel von dieser Medien ist, um die Auffassung der Schüler gegenüber der Materie zu stärken, die sie gerade aufnehmen hatte (Jasmadi, 2010: 204). Materie gibt es nur im RPP.

4. Aufstellung des Instrument

Fragen in dieser Medien wird von Deutsch ist einfach 2, Ein deutsches Übungsbuch Giraffe 2 und Internet bekommen. Dann werden diese Fragen analysieren,

basierend auf die Aufteilung der kognitiven Domänen von Bloom (in Poerwanti, 2001:23-24).

5. Aufstellung der Design-Medien

Diese Medienentwicklung ist durch einigen Stand, nämlich:

5) Vor-Produktion

Bevor der Untersucher der Prozess der Anfertigung Jeopardy Game Medien macht, herrichtet der Untersucher ein Laptop mit guten Konditon für der Anfertigung Jeopardy Game Medien.

6) Produktion

In dieser Produktion, wird der Prozess der Anfertigung Jeopardy Game Medien mit dem Microsoft Powerpoint beschreiben.

7) Finishing

Nach dem Prozess der Produktion fertig ist, wird der letzten Prozess gemacht, das aus besteht (1) die Anfertigung des *Hyperlink*; (2) die Auswahl des *Transitions*; und (3) Widersüberprüfung.

8) Nach-Produktion

Die Überprüfung der Jeopardy Game Medien wird von Berarter gemacht, bevor wird zu Materienexperte und Medienexperte gegeben.

6. Validierung

Der Untersucher entwickelt das Gitter des Instrument von Materie und Medien, die sie gemacht worden. Nach der Anfertigung des Fragebogen fertig ist, der Untersucher zeigt ihr Fragebogen zu Berarter und einer Dozent zu Validieren. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen das Ergebnis gültig und würdig, aber muss mit wenig Revision machen. Nach der Revision gemacht wird, wird der Fragebogen der Materie zu Materienexperte gegeben. Der Fragebogen der Medien wird zu Medienexperte (der Kunst Dozent) gegeben. Dann das Ergebnis des Fragebogen wird Analyse gemacht, das mit einer Formel benutzt. Das ist:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Beschreibung :

K	= Qualität der Medien
F	= Anzahl der Befragten
N	= höchste Punktestand
I	= Anzahl der Aussage
R	= Anzahl Antwortter

Die Ergebnisse der Analyse von Validierungsdaten sind 100% für Materie und 96% für Medien. So ist die Medienqualität in einer sehr guten Kategorie mit wenig Revision. Die Kategorie ist passend zu die Kategorie der Medienqualität von Sugiyono.

7. Prüfen oder Revision

Die Revision wird gemacht, nach dem Prozess der Validierung von Materienexperte und Medienexperte, um diese Materie und Medien zu reparieren. Basierend auf das Ergebnis der Materie und Medienvalidierung gemacht worden, die durchgeführt wurden, ist zu verbessern.

1) Der Rat von Materienexperte

- Klärung der Grundkompetenzen (KD), die in Lehrplan und RPP benutzen werden.
- Reparieren Sie die Indikator, die in Lehrplan und RPP gemacht wurden.
- Machen Sie die Zulage der Frage oder Bewertungen für jedes Indikator, aber die Fragen zu jedem Indikator wird möglicherweise nicht in den Medien enthalten. Enthalten Sie die Frage, die in der Medien gebraucht wird.

2) Der Rat von Medienexperte

- Wenn Sie noch diese Art von Briefen in den Medien benutzen wollen, Schriftart benutzen oder nur die Buchstaben mit einem Standardbrief ersetzen.
- Vereinfachen Sie die Zeilen im Background.
- Vereinfachen Sie Animationsbewegungen, die nicht mit dem Bedarf zusammenhängen.
- Vereinfachen Sie die Schreibanimation.
- Geben Sie ein Navigationszeichen (Abspielen, Beenden, Nächstes, Öffnen usw.) zur einfachen Verwendung an.
- Blenden Sie das Tonsymbol aus, um die Anzeige nicht zu stören.
- In dem letztes Slide gilt nicht Beenden, weil prinzipiell das Menü ein Option ist.
- Reparieren das letztes Slide. Fügen Sie etwas, die nur mit dem Bedarf zusammenhängen.
- Fügen Sie eine Menü Slide.

SCHLUSS

Abschluss

Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das besteht aus (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung der Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-Medien; (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. In der ersten Stand, der Untersucher macht Analyse Medienbedürfnisse in SMAN 3 Sidoarjo. Der Untersucher gibt ein Blatt von Medienanalyse zu Deutschlehrerin in SMAN 3 Sidoarjo. Das Ergebnis von Medienanalyse sind, gibt es 3 Art der Lernmedien. Sie sind eine Tafel, LCD und Spielkarten. SMAN 3 Sidoarjo hat auch keine technologien Lernmedien (IT). Es ist der Grund der Untersuchung, um Lernmedien zu entwickeln. Diese Medien ist Jeopardy Game. In der zweiten Stand wird durch die Analyse der Grundkompetenz (KD) für die

Klasse XI gemacht, die in der deutschen Sprache Lehrplan der Klasse XI existieren. Die gewählten Grundkompetenzen sind KD 3.2 und 4.2. Danach machen Lernziel. Und in der dritten Stand, formulieren Materie. Dann stellt der Untersucher das Instrument in der vierten Stand auf. In der fünften Stand, der Untersucher macht Jeopardy Game Medien mit Microsoft Powepoint. Dann wird die zu Materienexperte und Medienexperte validieren. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen die Ergebnisse 100% für Materie und 96% für Medien. So ist die Medienqualität in einer guten Kategorie mit wenig Revision. Das Ziel von Revision ist die Materialien und Medien zu Verbessern, die zum Besseren gemacht wurden. Basierend auf das, die Zusammenfassung ist, dass Medien würdig für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht ist.

Vorschlag

Diese Jeopardy Game Medien ist eine neue Medien um Deutsch zu lernen, so dass diese Medien für verschiedene Fähigkeiten und verschiedene deutsche Sprachmaterialien wieder entwickelt werden kann. Darüber hinaus können diese Medien zum Schüler prüfen werden, um ihre Effektivität zu prüfen und die Lernergebnisse der Lernenden nach der Nutzung dieser Medien zu wissen. Diese Medien können mit Kreativität und Innovation entwickelt werden, um interessanter und zeitgemäßer zu werden.

BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsjad, Maidar G dan U.S Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Diana, Sinta. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Geschwandtner. 2003. https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/lp/VS7TD_eutsch3994.pdf?4dzgm2 (diakses pada 9 April 2017).
- Götzt, Dieter. 1998. *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch erlernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan Microsoft Office 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Julaikah, Dwi Imroatu, dkk. 2017. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Jung, Lonhar. 2001. *99 Stichwörter zum Unterricht*. Deutschland: Max Heuber Verlag.
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kurniawan, Aris. 2016. <https://www.pendidikpendidikan.com> (diakses pada 4 Mei 2017).
- Kussusanti. 2009. *Two Ears One Mouth*. Jakarta: Grasindo.
- Mulianto, dkk. 2006. *Panduan Lengkap Supervisi Diperkaya Perspektif Syariah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Poerwanti, E. (2001). *Evaluasi pembelajaran, Modul Akta mengajar*. Malang: UMM Press.
- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Soedarsono dan Kusuma. 2004. *Leadership Metamorfosis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suandi, I Nengah. 2008. *Pengantar Metodologi Penelitian Bahasa*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharyanti. 2011. *Pengantar Dasar Keterampilan Berbicara*. Surakarta: YUMA PUSTAKA.
- Sujinah. 2017. *Menjadi Pembicara Terampil*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Wiyana, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- W.J.S Poewadarminta. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Young, Shaun. 2012. *Jeopardy and Philosophy*. Chicago: Open Court.
- Zulfa. 2014. *Penggunaan Strategi Jeopardy Game dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Peserta didik Kelas III Materi Puasa Ramadhan di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara*. Jepara.